

LEKTION I

KOMBINATIONEN

INHALT

Einführung

Mattkombinationen

- Die offene h-Linie
- Die schwache Grundreihe
- Angriff auf die geschwächte Rochadestellung
- Der eingeklemmte König
- Schwachpunkt h-Bauer
- Der verlassene König
- Der verlorene g-Bauer
- Die Macht des Läuferpaares
- Überraschender Besuch
- Trügerische Sicherheit
- Versperrung
- Luftmangel

Ausblick

Sehr geehrte Teilnehmer,

in den folgenden 40 Lektionen werden Ihre Grundfähigkeiten im Schachspiel geschult und geprüft. Mit Beispielen aus der Praxis und eigens entworfenen Tests wird sichergestellt, dass jeder Bereich des königlichen Spiels behandelt und leicht verständlich erklärt wird.

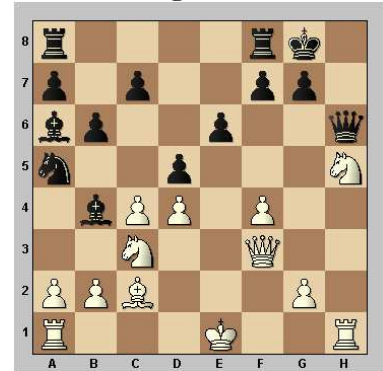
In dieser ersten Lektion wird das Auge für Mattmotive trainiert. Die meisten Partien werden entweder dadurch entschieden, dass es einer Seite gelingt, einen Bauern auf die gegnerische Grundreihe zu führen oder vorher einen so großen (materiellen) Vorteil zu erzielen, worauf der Gegenüber das Weiterspielen einstellt und aufgibt. Die dritte und spektakulärste Art, eine Partie zu gewinnen, besteht jedoch darin, den Gegner in einem von Opfern begleiteten Mattangriff zu bezwingen.

Die folgenden Beispiele zeigen lehrreiche Motive, wie man selbst unter hohen Materialeinbußen dem gegnerischen König den Garaus machen kann.

Die offene h-Linie

Oft weiß man, daß man einen gewissen Vorteil hat, doch es mangelt an der richtigen Umsetzung. Das folgende Beispiel demonstriert, wie die geöffnete h-Linie bestmöglich ausgenutzt werden kann.

Weiß am Zug

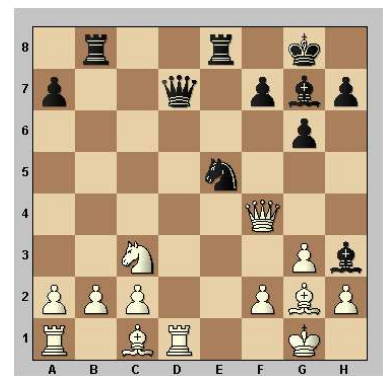


Knaak, R. - Adorjan, A.
Szirak, 1985

18. ♖f6+! 18. ♘g3 ist auch gut. Es ist aber immer besser forciert zu gewinnen. **18... ♜xf6** **19. ♕h7+ ♜h8** **20. ♕g6+ ♜g8** **21. ♜h8+!!** nebst ♜h5 und ♜h7#.

Die schwache Grundreihe

Nur der Turm auf d1 schützt momentan die weiße Grundreihe. Diesen Umstand nutzt Schwarz sehenswert, indem er den Verteidiger kurzerhand entfernt.



Itken - Kefler
Scotland, 1955

1... ♜xd1+!! **2. ♘xd1 ♕f3+**
3. ♜xf3 ♜e1+ **4. ♕f1 ♜xf1#**



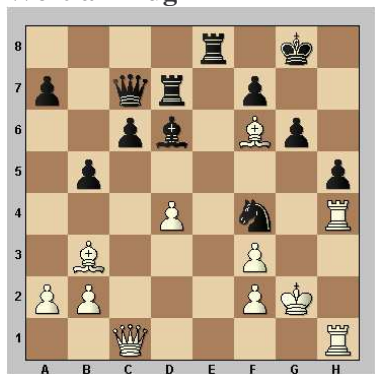


Stufe: DWZ 1800 Lektion I

Angriff auf die geschwächte Rochadestellung

Es sieht so aus, als hätte Schwarz zwar erhebliche Schwächen in seiner Königsstellung, doch der Springer auf f4 hält alles zusammen. Also weg mit ihm!

Weiß am Zug



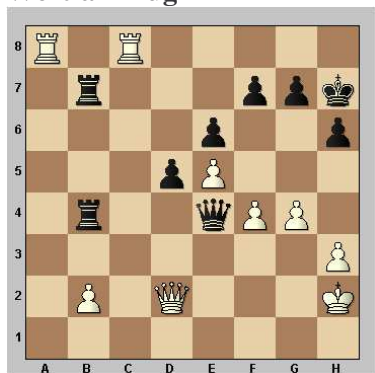
Blackburne, J. - Schwarz, J.
II. DSB Kongress Berlin, 1881

26. ♖xf4!! ♔xf4 27. ♗xh5+-
Δ♗h8#

Der eingeklemmte König

Wie nutzt man den Umstand, daß der schwarze Monarch von eigenen und gegnerischen Bauern eingeklemmt ist?

Weiß am Zug



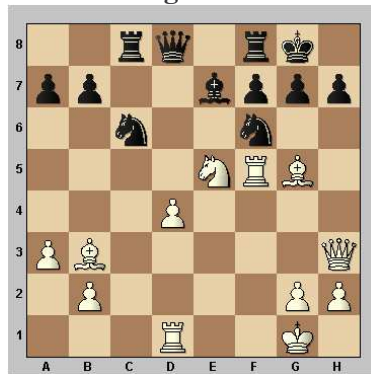
Bernstein, O. - Kotov, A.
Groningen, 1946

49. ♗h8+ ♔g6 50. f5+!
Und Schwarz gab auf. 50. .. exf5
51. ♖xh6+!! gxh6 52. ♗ag8#

Schwachpunkt h-Bauer

Offenbar ist der Punkt h7 durch den Springer auf f6 ausreichend gedeckt. Und selbst wenn er verschwinden würde, wie sollte Weiß diesen Umstand nutzen?

Weiß am Zug



Kogan - Foster
Boston, 1937

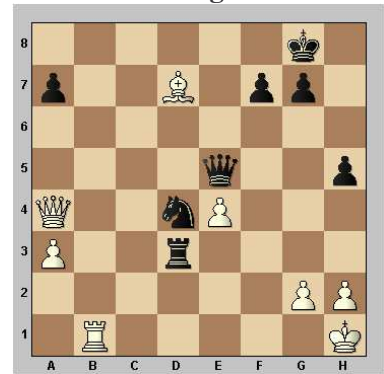
1. ♗xf6 ♔xf6 1...gxf6 2. ♖h5
♗xe5 (2...fxe5 3. ♖f5+-)
3. ♗xh7 ♗g6 4. ♖h6+-
2. ♖xh7+!! Die Fesselung des f-Bauern macht diese Kombination möglich. ♔xh7
3. ♗h5+ ♔g8 4. ♗g6!+-

Der verlassene König

Alle schwarzen Figuren sind optimal für einen Angriff postiert, während die weißen etwas unbeholfen und unfähig den eigenen König zu schützen herumstehen. Schwarz findet

einen Weg, dieses umgehend auszunutzen.

Schwarz am Zug



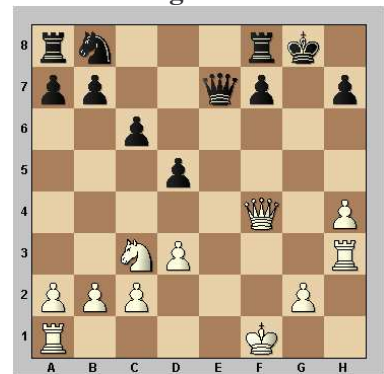
Stahlberg - Keres
Bad Nauheim, 1936

1... ♗f3!! 2.gxf3 2.g3 ♖d2-+
2... ♖d2-+

Der verlorene g-Bauer

Ist es dem Angreifer gelungen, aus der gegnerischen Rochadestellung den g-Bauern zu entfernen, ergeben sich nicht selten schnelle Mattmotive.

Weiß am Zug



Harrwitz, D. - Szen, J.
London, 1851

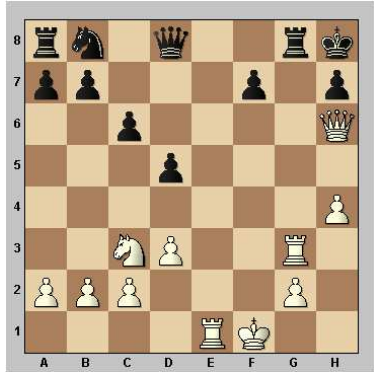




Stufe: DWZ 1800

Lektion I

15. ♖e1 Oder 15. ♖g3+ ♔h8
16. ♖e1+- 15... ♗d8 16. ♖g3+
♔h8 17. ♗h6 ♖g8

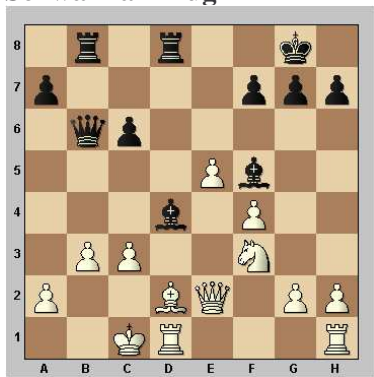


18. ♖e8!! ♗xe8 19. ♗f6+ ♖g7
20. ♗xg7#

Die Macht des Läuferpaares

Zwei Bauern hat der Schwarze bereits ins Geschäft gesteckt und sich so eine positionell überlegene Stellung erspielt. Doch wie er diesen Vorteil umsetzt ist schon sehr sehenswert!

Schwarz am Zug



Rosanes, J. - Anderssen, A.
Breslau, 1862

17... ♗xb3!! 17... ♔c5 gewinnt auch. z. B. 18. ♔b2 ♔d3
19. ♗e1 ♔f2! 20. ♔e3 ♔xe3-+

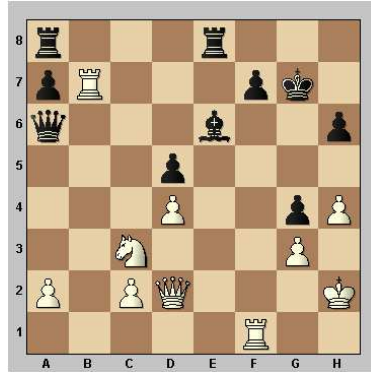
18. axb3 ♖xb3 Δ♖b1# 19. ♔e1
♔e3+!! nebst ♖b1#.

Überraschender Besuch

In dem nun folgenden Beispiel erzielt der Anziehende mit einem feinen Zug den entscheidenden Vorteil gegen einen unbekanntenen Simultanspieler.

Ungestraft dürfen die gegnerischen Streitkräfte ihr Unwesen in Königsnähe treiben.

Weiß am Zug



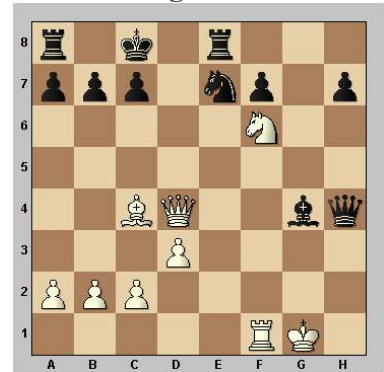
Blackburne, J. – N. N.
Great Britain, 1871

22. ♖f6!! ♗xb7 22... ♖h8
23. ♖bxf7+ ♔xf7 24. ♖xa6+-;
22... ♔xf6 23. ♗xh6+ ♔f5
24. ♗g5# 23. ♗xh6+ ♔g8
24. ♗g5+ ♔f8 25. ♖h6 Und
Schwarz gab auf. 25. .. f6
26. ♗xf6+ ♗f7 27. ♖h8#

Trügerische Sicherheit

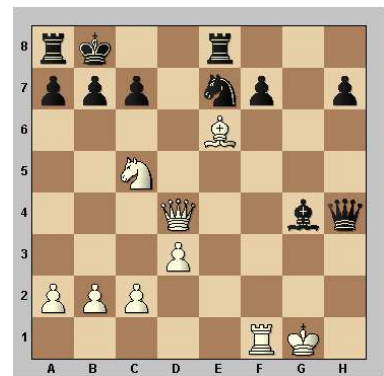
Scheinbar befindet sich eher der weiße König in Bedrängnis, ist er doch des Schutzes durch seine Bauern beraubt. Doch der Führer der weißen Steine fand den richtigen Weg, um Schwarz zu bezwingen.

Weiß am Zug



Chigorin, M. - Davidov, M.
St. Petersburg, 1874

23. ♔e6+!! ♔b8 Δ23... ♔xe6
24. ♗xh4+-; 23... fxe6
24. ♗d7+- 24. ♔d7+ ♔c8
25. ♔c5+ ♔b8 Δ25... ♔xe6
26. ♗xh4+-



26. ♔a6+!! bxa6 27. ♗b4#



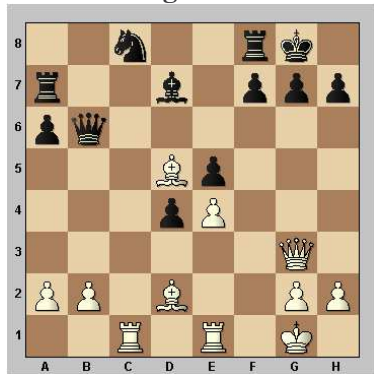


Stufe: DWZ 1800 Lektion I

Versperrung

Einzig die schwarze Dame verhindert den sofortigen Angriffswirbel. Irgendwie muss sie doch abzulenken sein, oder? Der Weiße zeigte, wie es geht.

Wei am Zug



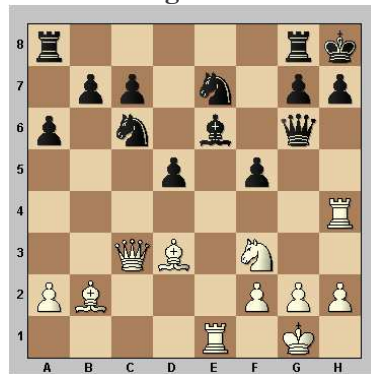
Mueller - Botew
Fernpartie, 1989

1. Rc6!! Dxc6 1... Wb8 2. Lh6 g6
3. Rg6+!+- 2. Lh6 g6 2... d3+
3. Kh1+- 3. Wxe5+- nebst
 Wg7\# .

Luftmangel

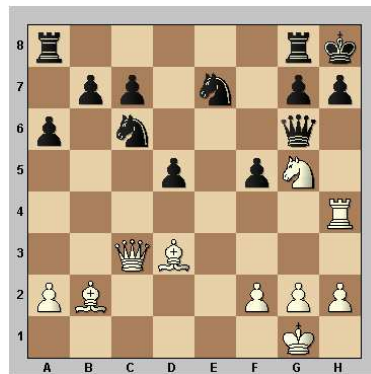
Jetzt noch einen Springer nach g5 und Schwarz kann aufgeben. Wenn da nicht die schwarze Dame wre.. Aber selbst, wenn Wei die Gute zum Wegziehen bewegen knnte, muss er noch den richtigen Weg zum Knig finden.

Wei am Zug



Atkinson - N. N.
Manchester, 1929

1. Rxe6!! Wxe6 2. Lg5!
2. Rxh7+ Kxh7 3. Lg5+ Kg6
4. Lxe6+- ist auch gut, aber
die Zug in der Partie ist noch
besser. 2... Wg6



3. Rxh7+!! Wxh7 4. Lf7\#

Die Zahl an Beispielen aus der Praxis ist schier unendlich. Immer wieder erreicht man eine aussichtsreiche Position auf den gegnerischen Knig, doch entweder nimmt man den entscheidenden Schlag nicht wahr oder es fehlt der Mut. Die oben stehenden Beispiele zeigen, dass sowohl in unbersichtlichen als auch in scheinbar geklrten Stellungen immer Ressourcen stecken, die der starke Spieler eben findet. Diese Angriffsmodule lassen sich trainieren und testen. Konkretes Rechnen verbunden mit einer Prise Killerinstinkt und dem hier erlernten Wissen fhren garantiert zu dem einen oder anderen schnen Angriffssieg.

Ausblick

Die folgende 2. Lektion dient dazu, das zuvor in dieser 1. Lektion Gelernte zu testen. 12 bungsaufgaben sollen von Ihnen gelst werden.

Bis bald,

Ihr Kursleiter

